

„Egy ember egyszer az Astorián, a metróból, jegy nélkül akart minden bántalom nélkül kijutni, a mozgólépcsőn felérve azonban legnagyobb megdöbbenésére azt látta, hogy a kijáratnál az ellenőr nem más, mint Élijahu, a titkos tanító. Illés, aki olvasni tudott a gondolatokban, mosolyogva így szólt hozzá:

– Tudod, testvér, ha tudónak vagy gazdag kereskedőnek öltöznék, és úgy osztogatnám tanácsaimat, nem hallgatnának rám, vagy ha mégis, de csak azért, hogy kedvemben járjanak, ahelyett, hogy figyelnének arra, amit mondok. Ha viszont elvegyülnék a nép között, akkor biztos, hogy lesznek a sok-sok ezer között, akik felfigyelnek majd rám, ahogy te is megismertél. Most pedig fizess meg a helyszíni bírságot, aztán húzz el a picsába, és gondolkozz.” (Illés-apokrif)

Eseményszínház, improvizációs színházi szappanopera, színházi társasjáték, műhelykísérlet – a Vándoristenek című színházi projekt lépten-nyomon (plakáton, programfüzetben, az esemény előtti welcome-szabályismertetésben) arra figyelmeztet, hogy ő nem előadás. Pedig ha nem is hagyományos értelemben, de előadás: a műfaji öndefiníciók sora annak a pavlovi reflexnek megy elébe, ami a nézési szokásokra és elvárásokra vonatkozó nézői nyáleválasztást automatikusan beindítaná, és amitől – mondjuk a cubákra szakosodott művészfogyasztókként – esetleg meg sem látnánk a zsiros kenyeret, a zsiros kenyér morzsáit, a morzsák netán hűlt helyét. Hiszen épp erre figyelmeztetnek az alkotók: mivel improvizáción alapul a játék, nem biztos, hogy sikerülni fog, továbbá nem biztos, hogy a siker úgy néz ki, ahogy elképzeltük. Nincs garancia, mert a sajátos munkamódszerből kifolyólag ők sem tudják, mi az, amit garantálni kéne; estéről estére új előadás születik a meglepetéshelyzetekre adott színészi reakciók, a nézői figyelem és a véletlen alakította események szoros együttműködésében. (Persze, a nevek azért sejtetnek egy minőséget, a volt Krétakörös, Katonás, Szputnyikos és egyéb élvonalbeli társulatok színészei, mint ahogy a játékmesterek neve is erős színházi minőséget hitelez, ami azonban magát az előadást mégse garantálhatja.)

Az alkotók irányított improvizációnak nevezik azt a munkamódszert, amire a Vándoristenek előadásai épülnek. Ennek lényege, hogy a kitalált helyzetről minden benne részt vevő színésznek csak részleges tudása van. Akár az életben, mindenki csak annyit tud, amennyi rá vonatkozik, és ahhoz, hogy megértse a többiek szándékát és a helyzetet, amibe belekerült, folytonos nyomozásra kényszerül abban a mezőben, amelyet a játéktársak teste, szerepélete, hangulatai, vágyai alkotnak. A nyomozás indirekt és a helyzet kényszerítő ereje váltja ki, de ami igazán életszagúvá teszi a játékot, hogy a megfajlás folyamata, a játszótársak által adott jelek értelmezése egybeolvad ezeknek a jeleknek a színházi játékidőben történő kibontakozásával. Az improvizáció maszatosságát – hogy telis-tele van mindennapi apró mozdulatokkal, gesztusokkal, félbehárapott mondatokkal – ilyen értelemben ellentmondásosan működik, hiszen ezek a jelek egyrészt a „nyomozás” legfőbb segítői (egy félmondat, visszavont vagy akaratlan mozdulat, pótcselekvés olykor fontosabb igazságot rejt a beszédnél), másrészt ezek vagy jelentéssé válnak a néző fejében/ a színészek egymás közti játékában, vagy jelentéktelen töltelékként kihullanak az értelmezés rostáján. Bár a játék összetettségét mutatja, hogy unatkozni, de az értelmezésben parttalanul szétszóródnak, önreflektálni is végtelenül izgalmas (ezt eredményezi, ha a valóság határait el-elmosza a színház), hiszen minden jel és állapot, még az unalomé is folyton kérdések elé állít minket; ha sarkosan fogalmazunk, nincs az improvizációban pelyva. (Miközben az is igaz, hogy van, amikor nem sikerül az improvizáció, rossz a felkínált helyzet vagy javaslat, megtörténik, hogy besül a játék stb.)

Az információk megosztása eleve dramaturgiai munka, hiszen a cél egy továbbvihető játékhelyzet kialakítása. Az alaphelyzeteket kitaláló Kárpáti Péter és Sebők Bori dramaturgiai/irányító közreműködése azonban nem itt ér véget: megfigyelőként a színészeknek (SMS-ben, post-it-en, a többieket kizáró módon) tett javaslatokkal irányíthatják a játék menetét, ha úgy érzik, hogy megrekedt a helyzet, vagy éppenséggel olyan irányban alakult tovább, amiben egy fordulat új utakat nyithat. Ők mégsem állnak a játék felett, nem birtokolnak ellenőrző pozíciót, mert a színészek maguk döntenek el, hogy elfogadják-e az ötleteket; és van, amikor nem döntés kérdése a dolog, mert a színészek egyszerűen csak félreértik a javaslatokat, és ennek mentén alakul a történet. Például az egyik előadásban Derzsi János szerepe szerint frissen meghalt feleségét gyászolta a szomszéd utcai kocsmában, miközben a többi szomszédot és barátot játszó színész a nézők jelenlétében beszélgetett a Fogas-ház-béli lakásban. A Derzsivel együtt kocsmázó Sebők Bori már rávette a színészt, hogy menjenek fel a lakásba, amikor Derzsi szintén a visszatérésre buzdító SMS-t kapott Kárpátitól, amit úgy értelmezett, hogy forduljon vissza a kocsmába. (S hogy az előadásokra adott nézői reakciók mennyire szubjektívek, mi sem jelzi jobban, mint hogy itt a végén egy néző visszakövetelte a jegy árát, miközben a Vándoristenek ennek az előadásnak az alapján kapott meghívást a POSZT-ra.)

A játéknak van egy főhelye (általában a Fogas-ház egyik lakása), itt ülnek a nézők, és ide érkeznek meg sorra a szereplők is. De az improvizációs játék szabadsága sokféle stratégiát megenged: a párhuzamos helyszínhasználatot (a nézők eldönthetik, melyik történet-szálat követik, de akár mikroporton keresztül is értesülhetnek a párhuzamos eseményekről), a játék kiáramlását a ház udvarára vagy a város egyéb tereire. Kulissza(titok) még így is van, stílszerűen ez is az élet helyzeteit modellálja, amennyiben a láthatatlan történés a játékmesterek és a kívül maradó színészek számára is láthatatlan maradnak. Ugyanis a színészek sok esetben nem tudják, kikkel fognak együtt játszani, egyszerűen csak a megadott időben egy helyszínen kell lenniük (pl. kocsmában várakozniuk), ahonnan további instrukciók, események, a színésztársak beavatkozása viszi el őket egy másik helyre és helyzetbe, ahol már továbbépülnek, nem pedig magyarázódnak a viszonyok. Mindig ki-/lemaradunk valamiről, a színházi részvétel e sajátossága itt fokozottan érvényes, akkor is, amikor a szemünk előtt zajlanak az események, egyrészt mert a nem-színházi tér bejátszása eltakar előlünk mozzanatot (bár közel vagyunk, úgy érezzük, soha elég közel – ezen az sem változtat, hogy elvileg szabadon mozoghatunk a lakásban, amely lehetőséggel minimálisan élnek a nézők), de a nézői tekintet sincs hagyományos dramaturgiával irányítva, így a néző azon időz el, ami felkelti a figyelmét.

A néző elidőz, teheti ezt, mert az improvizáció nyelve a mozdulatokat megfosztja a színházi artikuláció tisztaságától, és a

mindennapiság felé közelíti. De mitől érdekes követni még a történet szempontjából kevésbé drámai jeleneteket is? A nézői figyelmet megtartja, folyton megújítja, hogy nem tudjuk, mi fog történni a következő pillanatban, és ez a fantázia működésében rokon szintre helyez minket a színészekkel. A valós idejű fogalmazás ugyanakkor a jelentéktelen szöszmötölést, a tér és a szerep belakásának apró mozdulatait is színházi feszültséggel ruhazza fel. Voyeur-ök vagyunk, akik hangyák mozgását nézik egy nagyító alatt, idegen életek megfigyelői. (Az alkotók a nézőket tartják vándor isteneknek; bár kinek milyen elképzelése van az isteni jelenlét természetéről, aszerint ruhazza át ezt a szerepet Nagy Zsoltra vagy a játékmesterekre.) Kárpáti az előadás előtti bevezetőben elmondja, hogy a játék kilencven százaléban unalmas, s ha filmet forgatnának belőle, ez lenne az, ami biztosan kihullana. Csakhogy – ez a játékforma paradoxona – a leválasztást fölösleges, értelmetlen, ha nem lehetetlen megtenni, a tíz százalék önmagában épp annyira unalmas lenne. A kettő együtt és szervesen hozza létre az előadás testét (hasonló ez a Mohácsi-előadások problémájához: ha valaki megkurtítaná a rendre négyórás opuszokat, egy egész nyelvet, színházi világot gyilkolna le).

A dramaturgiai munkához az alaphelyzetek kitalálásán, az információk megosztásán, a játékba való beavatkozáson túl hozzátartozik egy másik feladat, ami inkább rendezői jellegű (már ha egy kollektív alkotásnál szét lehet bontani a feladatköröket), és a személyre szabott karakterformálásra vonatkozik. Ugyan minden este más alaphelyzetre, szerepre szövídik a történet, ezt a sorozatot mégis összeköti egy alapfigura, ami a próbák kiindulópontjával szolgáló Illés-apokrifekből alakult ki: s ez Nagy Zsolt isteni igazságot birtokló, problémamegoldó karaktere. Az improvizációkban Budapestre válságfővárosként tekintettek az alkotók, s ez a hely az élet helye, amennyiben minden házban minden ember küszködik valamivel, szerelmi, családi, anyagi problémákkal. Nagy Zsolt, a Vándor, az igazság felháborítóan igazságtalan képviselője pedig ezekbe az életekbe érkezik meg esténként, közbeavatkozni és rendet tenni. Nagy karaktere egyszerre fiktív és civil: agárdi lakosként, színészként jön fel Pestre játszani, ami az életben is igaz. De a többi színész karaktere is sokban épül a civil énből (a játékban következetesen valódi keresztnevükön szólítják egymást). Ami azonban az improvizáció jellegéből fakad, a játékmesterek tudatosan is használják: olykor a színészek életéből is becsempésznek valós konfliktusokat, viszonyokat, érzéseket az alaphelyzetekbe. Mindebből következően a szereposztás hordozza azt a tétet, hogy egyes helyzeteket a színészek személyisége, habitusa hogyan alakít tovább, melyik színész kivel tud érdekesen együttműködni. Például a Stork–Terhes páros visszafogott, kifinomult játéknyelvet működtet, Nagy Zsolt energikusságát talán csak Lőrincz Zsuzsa képes kenterbe verni, Stefanovics Angéla páratlan rögtönzőkészsége és Bánki Gergő humora, azt hiszem, mindenkivel kompatibilis (akad még alakzat – több mint húsz színész vett részt a munkában –, én csupán a három előadásból következtek, amit láttam). Szerep-élet és civil-élet ebben a sorozatban óhatatlanul egybeolvadnak, és az egymástól független történetszálakra, tematikára épülő improvizációk során egyfajta közös emlékezet, magánmitológia is kialakult, amire hivatkozni lehet a játékban (ami az alkotók szerint néha ellentmondásokhoz vezetett). És lehet, hogy mindebből az alkalmi néző semmit nem vesz észre, mindenesetre a próbák nyomait (a fiktív világ gazdagsága, az egymásra reagálás módja révén) mélyen hordozza a játék.

Színház és valóság közti határátlépésekről szól a Vándoristenek, nem csak abban a tekintetben, hogy a játszó civil személyisége és fiktív karaktere egybeolvad, s így folyton bizonytalanságban van a néző, vajon mi az emberi és mi a színészi reakció közti határ. De mivel ezek a fajta színházi kísérletek rendre a fertőzés logikáját hozzák működésbe: a határok, így az értelmezés kerete is folyton mozgásban van, és ahogy kitolódik, ahogyan a fiktív bekebelezi a valóság jeleit, olykor maga is valóságként lesz olvasható, és valós reakciókat generál. Így történt, hogy az egyik pécsi előadáson a diáknézők egyszer csak komolyan vették azt, hogy Stork Natasa pénztárcáját ellopta valaki a teremben, és majdnem nekironítottak Csányi Dávidnak (akiről vélhetően nem tudták, hogy színész, Stork pedig halványan öt gyanúsította meg). A valósággal való koccanás nem mindig ennyire szelíd, az improvizációk sora – Halász Péterék Squat-Színházához hasonlóan – máris létrehozta saját kis legendáriumát, amihez úgy tartozik hozzá az, hogy egy impro során Mucsi Zoltán valóban kihívta a rendőröket, mint Halász Péterékhez az a történet, amikor egy New York-i kirakatszínházi előadás egyik utcai jelenetében letartóztatták Bálint Istvánt. (Mintha arra a filozófiai problémára, mi a valóság, a rendőrök megingathatatlan, biztos tudása lenne a válasz...) Kárpátiék kísérlete számos egyéb ponton is érintkezik Halászek színházesztétikájával: kögük egy jól körvonalazódó szubkultúra, mindkettő civil tereket játszik be (a város közttereit, kocsmákat, a lakás magánterét), mindkettőnek kérdése, hogy a civil személyiség/élet hogyan mediatisálható, és közös az az igyekezet is, hogy a színészek a helyzeteket ne színházmesterségbeli tudásból, gyakorlatból oldják meg (ezt szolgálják a valóságos meglepetéshelyzeteket rejtő improvizációk). Fontos különbség viszont, hogy a Vándoristenek kerete nem egy kulturális trenddel, politikai berendezkedéssel szembe forduló életforma-kísérlet, ahogyan az a Squat/Lakásszínház esetében történt, a játszó hivatásos színészek, nem performerek (gazdag szakmai eszköztárat birtokolnak, akkor is, ha nem ezek játékba hozása a cél), így a civilség, annak teatralizálása is más jelentéseket hordoz. Kárpátiék kísérletének módszertana, játékszabályai – bár megengedőek a valóságba való akár radikális átlépést illetően – mégis főként olyan kérdésekre irányulnak, mint hogy mit bír el egy színházi szituáció, milyen határai vannak a nézhetőségnek, milyen az improvizáció szerkesztetlenségéből fakadó idő természetete, a történet alakulása a helyzetekre adott reakciók ellentmondásosságában hogyan modellezi a valóságot – egyszerűen a színházi fenomenon és a „sűrű befogadói közeg” izgatja őket. S az, aki kifizeti a helyszíni bírságot igazi színházi tanulmányúton vehet részt, ha elég szerencsés, elég nyitott, elég „perverz” ahhoz, hogy még az unalom is jó sokáig érdekelje, ha ő maga is véresen komolyan veszi a nyomozást, és kíváncsi arra, hogy az életproblémákra épülő helyzetek feloldhatatlan ellentmondásai hogyan érintkeznek saját életével, ha lenyűgözi a másik ember közelsége, ha „szervedélyesen érdekl, mit mond a másik”. Utána pedig húzhat, gondolkodni.

Kategoria: Nézôtér  
Denumire autor: Varga Anikó

Látó Szépirodalmi Folyóirat